

LAPORAN ILMIAH AKHIR

**ASUHAN KEPERAWATAN KOMUNITAS DENGAN PENERAPAN
COLLABORATIVE BOARD GAME DALAM INTERVENSI *BULLYING*
DI SD NEGERI 30 CUBADAK AIR LUBUK LINTAH
KECAMATAN KURANJI KOTA PADANG
TAHUN 2018**

Peminatan Keperawatan Komunitas



DESTI RAHMAYANI, S.KEP

BP. 1741313051

Pembimbing:

Fitra Yeni, S.Kp., MA

Ns. Mahathir, M.Kep., Sp. Kep Kom

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS**

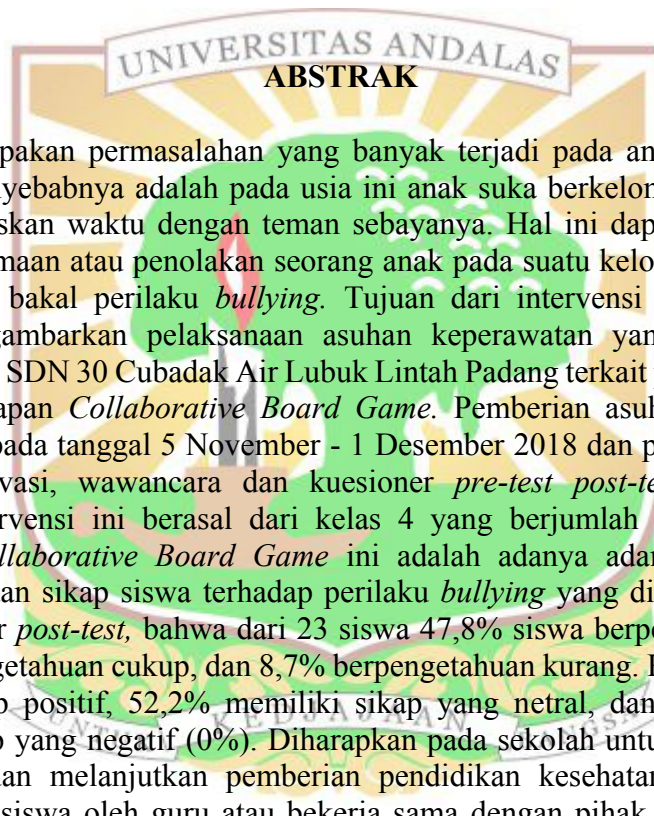
2018

FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS
DESEMBER 2018

Nama : Desti Rahmayani, S.Kep

Nomor Buku Pokok : 1741313051

Asuhan Keperawatan Komunitas dengan Penerapan *Collaborative Board Game*
dalam Intervensi *Bullying* di SD Negeri 30 Cubadak Air Lubuk Lintah
Kecamatan Kuranji Kota Padang Tahun 2018



Bullying merupakan permasalahan yang banyak terjadi pada anak usia sekolah. Salah satu penyebabnya adalah pada usia ini anak suka berkelompok (*gang age*) dan menghabiskan waktu dengan teman sebayanya. Hal ini dapat menyebabkan adanya penerimaan atau penolakan seorang anak pada suatu kelompok yang akan menjadi cikal bakal perilaku *bullying*. Tujuan dari intervensi keperawatan ini adalah menggambarkan pelaksanaan asuhan keperawatan yang komprehensif terhadap siswa SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang terkait perilaku *bullying* melalui penerapan *Collaborative Board Game*. Pemberian asuhan keperawatan dilaksanakan pada tanggal 5 November - 1 Desember 2018 dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner *pre-test post-test*. Siswa yang diberikan intervensi ini berasal dari kelas 4 yang berjumlah 23 orang. Hasil penerapan *Collaborative Board Game* ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan sikap siswa terhadap perilaku *bullying* yang dibuktikan dengan hasil kuesioner *post-test*, bahwa dari 23 siswa 47,8% siswa berpengetahuan baik, 43,5% berpengetahuan cukup, dan 8,7% berpengetahuan kurang. Kemudian 47,8% memiliki sikap positif, 52,2% memiliki sikap yang netral, dan tidak ada yang memiliki sikap yang negatif (0%). Diharapkan pada sekolah untuk meningkatkan pengawasan dan melanjutkan pemberian pendidikan kesehatan mental terkait *bullying* pada siswa oleh guru atau bekerja sama dengan pihak puskesmas serta menyediakan layanan konseling untuk siswa baik untuk korban *bullying* maupun pelaku *bullying*.

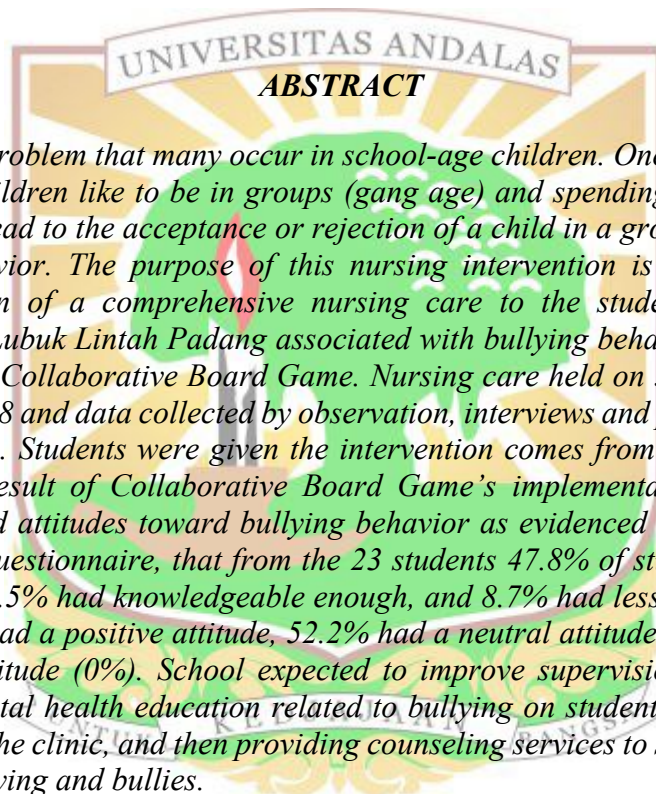
Kata Kunci : Anak Usia Sekolah, *Bullying*, *Collaborative Board Game*
Daftar Pustaka : 39 (2002-2018)

NURSING FACULTY
ANDALAS UNIVERSITY
DECEMBER 2018

Name : Desti Rahmayani, S.Kep

Registered number : 1741313051

*Community Nursing Care with Implementation of Collaborative Board Game on
Bullying Interventions at SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang 2018*



Bullying is a problem that many occur in school-age children. One of the reason is school-age children like to be in groups (gang age) and spending time with their peers. It can lead to the acceptance or rejection of a child in a group that cause of bullying behavior. The purpose of this nursing intervention is to describe the implementation of a comprehensive nursing care to the students of SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang associated with bullying behavior through the application of Collaborative Board Game. Nursing care held on 5 November to 1 December 2018 and data collected by observation, interviews and pre-test post-test questionnaires. Students were given the intervention comes from grade 4 was 23 people. The result of Collaborative Board Game's implementation is increase knowledge and attitudes toward bullying behavior as evidenced by the results of the post-test questionnaire, that from the 23 students 47.8% of students had good knowledge, 43.5% had knowledgeable enough, and 8.7% had less knowledgeable. Then, 47.8% had a positive attitude, 52.2% had a neutral attitude, and no one has a negative attitude (0%). School expected to improve supervision and continue providing mental health education related to bullying on students by teachers or working with the clinic, and then providing counseling services to students both the victims of bullying and bullies.

Keywords : School-age children, Bullying, Collaborative Board Game
References : 39 (2002-2018)